

Правила настольной игры «Квебек»

История города с 1608 по 2008

(Quebec)

Авторы игры: **Philippe Beaudoin** и **Pierre Poissant-Marquis**

Перевод на русский язык: **Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©**

для 2-5 игроков старше 13 лет

Квебек, основанный в 1608 году Самуэлем де Чамплейном, без сомнения, является одним из самых исторически значимых городов Северной Америки. Аспекты человеческой деятельности, определявшие основы существования этого города в течение четырех столетий, задали вектор развития западной цивилизации. Религия, политика, экономика и культура оставили свои отпечатки на этом Памятнике Мирового Наследия.

В этой игре вы возглавите одну из богатых семей, укрепляющих свое влияние благодаря участию в строительстве Квебека. Игра охватывает четыре столетия, в которых вы будете возводить важные постройки и городские районы, а также контролировать влияние основных Сфер Власти. От вас и ваших соперников зависит то, какими красками засияет Квебек!

Цель игры

Получить больше всех Победных Очков (представлены флагом Квебека, далее в тексте для удобства мы будем использовать сокращение ПО). Вы получаете ПО:

1. Увеличивая влияние в 5-и сферах власти (представлены 4-я областями по углам игрового поля и цитаделью)
2. Завершая постройку зданий своим архитектором.

Обзор игры

Игра длится четыре столетия. Каждый игрок будет в среднем выполнять по 5-7 ходов за столетие. Каждый раунд игрок выбирает одно из четырех доступных действий. Делая взносы на постройку различных зданий, игроки увеличивают влияние на сферы власти в определенном временном периоде: религия (крест), политика (флаг), экономика (кошель) и культура (маска). Они также помогают возводить оборонительную цитадель. Каждое столетие завершается подсчетом очков, во время которого игроки получают ПО за работников, которых они распределили в 5-и сферах власти. Как только столетие осталось позади, появляются новые здания, а работники возвращаются обратно в распоряжение своих хозяев.

В конце игры участники получают ПО за возведенные их архитекторами здания. Победителем объявляется игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков.

Семейные и полные правила

В Квебеке используются необычные игровые механики. Каждое отдельно взятое действие имеет множество последствий, полное понимание которых придет к вам только после нескольких игровых партий. Если это одна из первых ваших стратегических игр, или вам нужно что-то простое, используйте семейные правила; в этом случае игнорируйте правила, выделенные **ТАКИМ** и **таким** шрифтами.

Если вы хорошо знакомы со стратегическими играми, тогда в первых партиях для полноценной игры используйте также правила выделенные **таким шрифтом**.

Как только вы полностью разберетесь в особенностях игровой механики, добавьте в игру события, правила которых выделены **таким шрифтом**. Это усилит тематический и стратегический аспекты игры, добавив в нее важные события из истории Квебека.

Компоненты

- 1 игровое поле
- 44 жетона зданий (по 11 для каждого столетия)
- 16 карт событий (по 4 для каждого столетия)
- 11 синих дисков, которыми отмечаются доступные здания
- 5 карт лидеров
- 11 фишек (по 2 каждого из 5 цветов и 1 нейтральная фишка)
- 5 жетонов "руки" (по 1 для каждого игрока)
- 124 работника (в виде кубиков, по 25 работников каждого из 5 цветов игроков)
- 120 маркеров со звездами (по 24 каждого из 5 цветов)

Подготовка к игре

Используйте описанные в этих правилах этапы для 3-5 участников. Изображенная ниже стартовая раскладка компонентов соответствует 4-м игрокам.

Необходимые для игры вдвоем изменения приводятся на страницах 15 и 16.

1. Поместите игровое поле в центр стола.
2. Для вашей первой игры используйте пример раскладки на иллюстрации. Случайным образом разместите на территориях соответствующих цветов 44 жетона зданий, стороной со строительной площадкой вверх (синие здания на синие территории, красные на красные и т.д.). Убедитесь что здания, относящиеся к одному столетию, размещены как можно равномернее; иными словами, не размещайте здания одного столетия друг за другом. Как только здания займут свои места на поле, выровняйте римские цифры на них в направлении жетона района. Район определяет дополнительные действия доступные для каждого находящегося в нем здания.
3. Поместите 11 синих дисков на римскую цифру I всех 11-и зданий первого столетия.
4. Каждый игрок выбирает цвет и берет следующие элементы: 1 жетон "руки", 2 фишки (одна используется в качестве маркера ПО и помещается на 0-е деление шкалы подсчета очков, вторая играет роль архитектора игрока), жетоны со "звездами" и необходимое число работников (кубики). Количество получаемых участниками работников зависит от количества игроков. 3 игрока: по 25 работников; 4 игрока: по 22 работника; 5 игроков: по 20 работников.
5. Каждый игрок помещает 3-х работников своего цвета на свой жетон "руки". Эти 3 работника являются активными. Остальные работники образуют резерв и пока свободны.
6. Открыто поместите 5 карт лидеров рядом с игровым полем. При игре вдвоем не используйте религиозного лидера (фиолетовые) и используйте культурного лидера (синий) со стороны отмеченной "2 / 3 игрока".
7. **Отсортируйте события по столетиям и случайным образом вытяните по 1-у для каждого столетия. Поместите их в стопку в хронологическом порядке. Откройте и зачитайте событие 1608 года.**

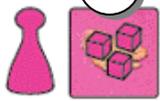
Области Сфер Власти и ПО

А: Религия Г: Культура
 Б: Политика Д: Цитадель
 В: Экономика

 Этим значком обозначаются ПО

7 

6 

5 

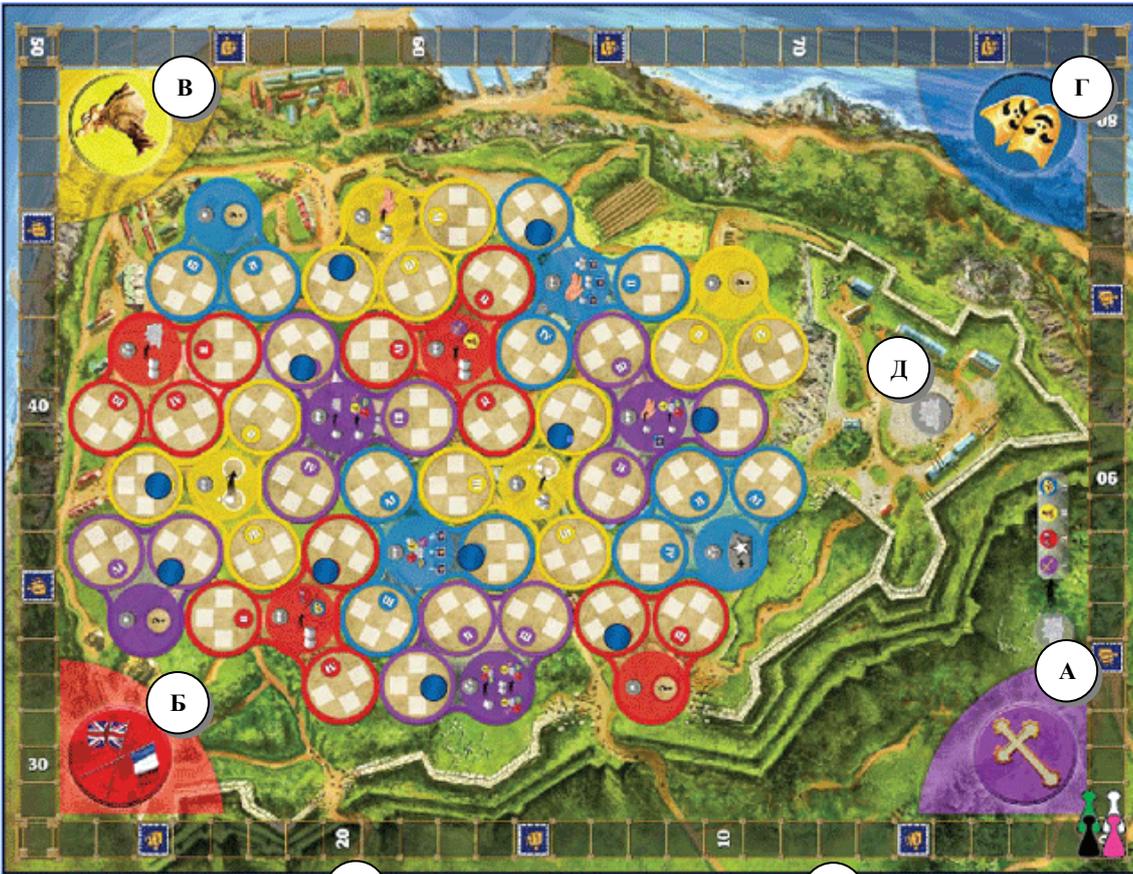




5 







Г 

Д 

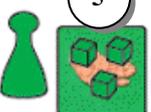
А 

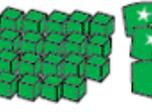
Количество работников игроков:
 2 и 3 игрока: 25 работников
 4 игрока: 22 работника
 5 игроков: 20 работников

5 





5 





8. Случайным образом выберите первого игрока. Предложение: последнего посетившего Старый Квебек или умеющего говорить с квебекским акцентом. Первый игрок начинает игру, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Заметка: В начале игры на игровом поле находятся только строительские площадки. Как только здание завершено, соответствующий ему жетон переворачивается, позволяя всем увидеть завершённую постройку. Следующие термины обозначают жетоны зданий: здание, строительная площадка, территория здания.

Игровой процесс

Во время своего хода активный игрок должен выбрать одно из четырех доступных действий. Игроки не могут пропускать свой ход.

1. Начать строительство нового здания
2. Сделать взнос на постройку здания
3. Поместить работника в область Сферы Власти
4. Взять карту лидера

Важно: Если у игрока уже есть лидер, и нет ни одного активного работника, он должен направить своего архитектора на постройку нового здания. Это значит, что вы всегда должны следить за количеством ваших активных работников.

1. Строительство нового здания

Обычно этим действием вы будете открывать игру. Здания, завершённые вашим архитектором в конце игры принесут вам ПО (см. "Финальный подсчет очков" на стр. 7). Это действие также является хорошим способом активировать работников.

Сначала ваш архитектор находится вне игры. Для ввода его в игру вы должны выполнить следующее:

1. Поместить вашего архитектора в одно из зданий текущего столетия. Убрать из этого здания синий диск, положив его рядом с игровым полем. Синие диски позволяют вам быстрее находить здания, которые еще можно начать строить.

2. Активировать трех работников.

Начиная постройку нового здания, вы получаете субсидию в виде работников. Фраза "активировать работника" говорит о том, что вам необходимо переместить работника из вашего резерва на ваш жетон "руки". Если в резерве недостаточное количество работников, активируется доступное число работников. Как только началось строительство здания, игроки могут посылать в него своих работников. В одном здании может быть только один архитектор.

Если ваш архитектор уже находится в игре, при строительстве нового здания вы должны будете переместить его в новое здание. С этого момента при выборе данного действия будут выполняться следующие шаги:

1. Заберите своего архитектора из занимаемого им здания.
2. Переместите всех работников из завершённого здания в область соответствующей Сферы Власти. Например, работники из фиолетового здания перемещаются в фиолетовую область (Религия).
3. Переверните жетон здания стороной с иллюстрацией вверх и оставьте его лежать на этой же территории.
4. Поместите жетон со звездами вашего цвета на завершённое здание. На постройку каждого здания игроки могут делать до 3-х взносов, каждый из которых требует особое количество работников (группы из 1-3 работников). Помещаемый на здание жетон должен содержать столько звезд, сколько взносов получило здание. Если ни одна часть не завершена (в здании нет работников), то игрок не помещает на здание жетон со звездами. Символы звезд определяют, насколько престижным является завершённое здание. Чем престижнее здание, тем больше ПО оно принесет в конце игры.
5. Поместите вашего архитектора на новое доступное в текущем столетии здание. Уберите с этого жетона синий диск и поместите его к остальным дискам рядом с игровым полем.
6. Активируйте 3-х работников.

На шаге 5, если для вашего архитектора больше нет подходящих зданий текущего столетия, сразу же переходите к концу столетия. После раунда подсчета очков завершите ваш ход (шаги 5 и 6).

Светлана играет черными и решает начать новое здание. а) Она забирает своего архитектора с занимаемого им места и перемещает 3 группы работников с только что освобожденного жетона на область религиозного влияния (соответствует цвету здания) б) Переворачивает жетон здания и кладёт на него 3 звезды. в) Помещает своего архитектора в новое здание с синим диском. Убирает диск с поля. г) Активирует трех работников, перемещая их из резерва на жетон «руки».

2. Взнос на постройку здания

Поместите от 1 до 3 работников в ОДНУ зону строящегося здания (т.е. здания с архитектором) по вашему выбору.

Это основное игровое действие. Вы всегда должны помещать требуемое зданием число работников (от 1 до 3, что отображено в сером круге соответствующего района). Вы не можете помещать больше или меньше необходимого числа работников. Выбирая это действие, вы можете использовать только активных работников (с вашего жетона "руки").

В каждое здание можно делать до 3-х взносов. Если на жетоне заняты все 3 зоны, то игроки более не могут посылать работников в это здание. Рекомендуется размещать новых работников на жетоне в направлении против часовой стрелки.

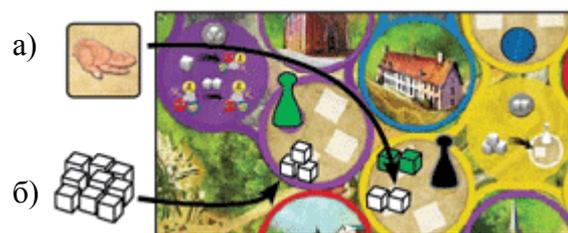
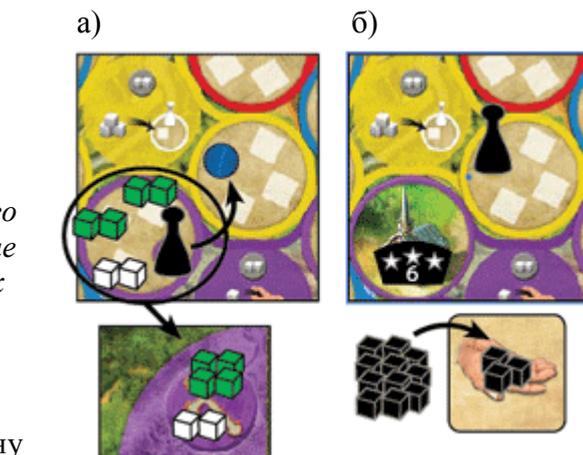
Дополнительные действия

Делать взносы на постройку здания очень важно, так как при этом игроки получают дополнительные действия. Когда вы помещаете работников в начатое другим игроком здание (в здании присутствует его архитектор), вы также можете выполнить дополнительное действие соответствующее району, где находится здание. Это дополнительное действие изображено на соседнем жетоне района того же цвета. Дополнительные действия детально объясняются на страницах 10-12.

Уточнение: Игрок может делать взнос на постройку здания начатого его же архитектором. Однако в этом случае он не получает дополнительного действия.

Заметка: Каждый раз, когда дополнительное действие позволяет вам помещать на поле работников, вы используете для этого свободных работников (из вашего резерва).

Виолетта играет белыми фишками и делает взнос на постройку здания в деловом районе. а) Она берет с жетона "руки" двух последних доступных работников, ставя их в следующую свободную зону на жетоне. Так как в здании находится архитектор черного игрока, она может выполнить дополнительное действие, в данном случае "Взнос на постройку здания". Она решает сделать взнос на постройку соседнего религиозного здания. б) Она берет необходимых работников из своего резерва (в этом примере, в) и помещает их в следующую свободную зону этого жетона. Заметьте, что выполняя дополнительное действие делового района, Виолетта не получает дополнительного действия за вклад во второе здание.



3. Поместить работника в область Сферы Власти

Поместите 1-го работника в область Сферы Власти по вашему выбору.

Это тактическое действие используется редко. Не имея такой силы, как другие действия, оно позволяет вам получить немного влияния, когда у вас есть только несколько работников, и вы не хотите передвигать вашего архитектора. Игрок, у которого нет активных работников, не может выбирать это действие.

4. Взять карту лидера

- 1) Активируйте число работников равное количеству лидеров, уже находящихся в игре.
- 2) Возьмите одного из доступных лидеров.

Каждый лидер дает своему владельцу определенное преимущество. Самое главное, они позволяют вам активировать одного и более работников. В каждом столетии игрок может контролировать только одного лидера. Если перед вами уже лежит карта лидера, то новую карту вы сможете выбрать только в следующем столетии.

Решив своим действием взять лидера, вы должны сначала посмотреть, сколько лидеров уже было получено (всеми игроками) в этом столетии, и активировать столько же работников. Затем выберите одного из оставшихся лидеров и положите его перед собой. Теперь до конца столетия вы получаете предоставляемые им преимущества. Информацию о лидерах можно найти на странице 8.

Выбор лидера в нужный момент может дать большое преимущество. Если вы возьмете лидера первым, то не сможете активировать работников, но сможете выбрать любого лидера. Если вы сделаете это вторым, то активируете 1-го работника, но выбор лидеров станет более скудным. Будучи третьим, вы активируете 3-х работников и т.д. Это значит, что чем раньше вы возьмете лидера, тем шире будет ваш выбор, но тем меньше работников вы активируете.

Антон выбирает действие "Взять лидера". Он хотел бы получить культурного лидера (синего), но Ирина забрала его раньше. Этот лидер был единственным кого забрали, это значит, что Антон активирует 1-го работника. Он может выбрать экономического лидера (желтого), позволяющего ему использовать нейтрального архитектора, которого он сможет использовать со следующего хода.

Конец столетия

Столетие немедленно завершается, если выполняется одно из следующих условий:

1. У одного из игроков в начале его хода больше не осталось лежащих перед ним работников (как активных, так и свободных).
2. Если игрок своим действием решает "Начать новое здание", но в текущем столетии больше нет доступных зданий.

В конце столетия сделайте следующее:

- а) Владелец экономического лидера (желтого) завершает начатое нейтральным архитектором здание. Перемещает своих работников в область соответствующей

Сферы Власти; переворачивает жетон здания и кладет на него соответствующий жетон со звездами.

- б) Положите карты лидеров и фишку нейтрального архитектора рядом с полем.
- в) Подсчитайте очки во всех 5-и сферах власти (см. "Подсчет очков в сферах власти" на стр. 7). Используйте правила подсчета очков в соответствии с правилами игры: семейными или полными.
- г) Переверните каждый свободный жетон здания (с синим диском), относящийся к прошлому столетию. Важно: жетоны, занятые фишками игроков (архитекторами или работниками), остаются на месте вместе с находящимися на них фишками.
- д) Разместите 11 синих дисков на зданиях следующего столетия.
- е) Откройте следующую карту события. Сбросьте предыдущую карту. Важно: Событие первого столетия (1608) действует до конца игры, либо до тех пор, пока его условие не будет выполнено.**
- ж) Если столетие завершилось перемещением архитектора (условие 2), то сделавший это игрок завершает свой ход, размещая своего архитектора в новом здании и активируя работников. После чего игра продолжается как обычно.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Игрок, завершающий столетие нейтральным архитектором, выполняет пункты а) и б) и не выполняет пункт ж). Игрок больше не является владельцем нейтрального архитектора, т.к. карта лидера возвращается в стопку лидеров.

Важно: Игроки сохраняют своих активных работников (на жетоне руки).

Подсчет очков в сферах власти

Семейные правила - не используйте в полных правилах

Каждый работник в области сферы власти приносит своему владельцу по 1 ПО. Игрок, владеющий большинством работников в какой-либо Сфере Власти, также получает приз, равный половине числа своих работников, находящихся в этой области (с округлением вниз). Сумма получаемых призовых очков не может превышать 5 ПО. В случае ничьей, все владельцы большинства работников получают призовые очки. Эти призовые очки присуждаются по всем 5-и областям (4 угла карты и цитадель). Игроки отмечают полученное количество ПО, перемещая свою фишку по шкале подсчета очков.

В зоне религии (фиолетовая) игроки имеют следующее количество работников: Алексей - 3 работника, Ирина - 5 работников и Катя - 12 работников. Они соответственно получают 3, 5 и 12 ПО. Кроме этого Катя получает 5 призовых ПО (половина от 12, но максимум 5), так как у нее в этой зоне большинство, что в сумме приносит ей 17 ПО.

Подсчет очков в сферах власти

Полные правила

Последовательно подсчитайте очки в каждой области. Начните с цитадели, затем перейдите к доминирующей в этом столетии сфере власти и далее двигайтесь по часовой стрелке, пока все 5 сфер не будут подсчитаны. Доминирующая сфера для каждого столетия своя:

1608 - Религия (фиолетовый);

1708 - Политика (красный);

1808 - Экономика (желтый);

1908 - Культура (зеленый).

Эта информация приводится на игровом поле и на рубашках карт событий.

Каждый работник в сфере власти приносит владельцу 1 ПО. Сдвиньте вперед свою фишку по шкале подсчета очков. Затем владелец большинства работников в области перемещает половину своих работников из области, где подсчет завершен в следующую область (с округлением вниз и не более чем 5 работников). Это олицетворяет взаимное влияние между ключевыми сферами власти. В случае ничьей все игроки с большинством перемещают своих работников. Переходящие таким образом работники позволяют их владельцам получить еще больше ПО. Если в следующей зоне игрок вновь контролирует большинство, то он опять перемещается аналогичным способом.

Это способ подсчета очков дает большие преимущества, и вы должны внимательно следить за тем, кто набирает большое количество работников в каждой сфере. После подсчета очков в сферах верните всех не перешедших далее работников в резерв их владельцев.

Игроки, получившие большинство в пятой и последней сфере, перемещают половину своих работников (с округлением вниз и не более чем 5) на свой жетон "руки". Это позволяет игрокам в начале следующего столетия сразу получить несколько активных работников.

Напоминание: За один раз игрок никогда не может перемещать более 5-и работников.

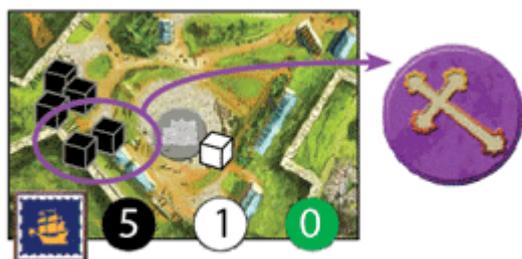
Убедитесь, что после каждого раунда подсчета очков все области, соответствующие сферам власти, останутся пустыми. Оставшиеся в них работники возвращаются в соответствующие резервы.

Пример - Подсчет очков в сферах власти

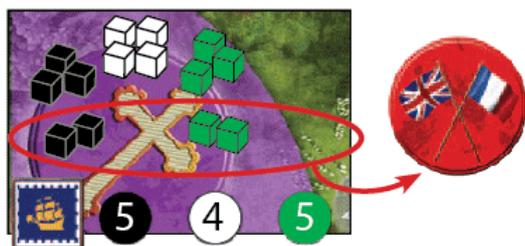
Далее приведен пример раунда подсчета очков в сферах власти при игре по полным правилам. В нем вы увидите различные аспекты правил раунда подсчета очков, и какое преимущество дает перемещение между сферами.

	Сфера 1	Сфера 2	Сфера 3	Сфера 4	Сфера 5
1608					
1708					
1808					
1908					

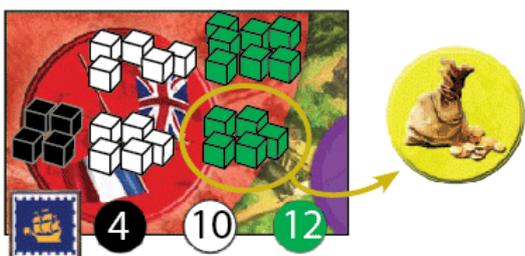
Порядок подсчета очков в сферах власти для каждого столетия



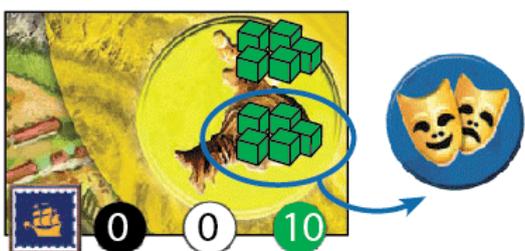
Завершилось первое столетие. В цитадели находятся 5 черных работников и 1 белый. Белый получает 1 очко и черный 5. Так как у черного большинство, он перемещает половину своих работников (с округлением вниз) в следующую сферу. Иными словами он перемещает 2-х работников из цитадели в область доминирующей сферы власти - религию.



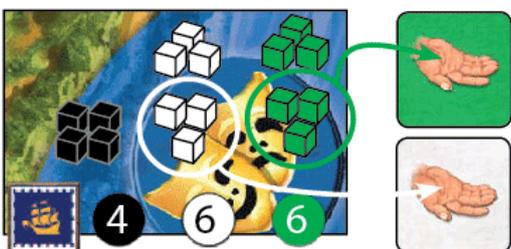
В сфере религии, после перемещения работников, находится 5 черных работников, 4 белых и 5 зеленых. Белый получает 4 очка, а черный и зеленый по 5 очков каждый. Так как черный и зеленый здесь в большинстве, то они оба перемещают по 2 своих работника в следующую область - политику. Преимущество черного в предыдущей области уже принесло свои плоды.



В сфере политики черный получает 4 очка, белый 10 и зеленый 12. Большинство, которое зеленый получил благодаря перемещению из сферы религии, позволяет ему стать единственным, кто переместит 5 работников (максимум) в сферу экономики.



В экономической области находятся работники только зеленого игрока. Он получает 10 очков и, владея большинством (нет других работников), перемещает 5 работников в сферу культуры.



Черный получает 4 очка, в то время как зеленый и белый получают по 6 очков. Так как они оба имеют большинство, они перемещают половину своих работников (по 3) на свои жетоны "руки". Они смогут использовать этих работников сразу в начале следующего столетия.

Финальный подсчет очков

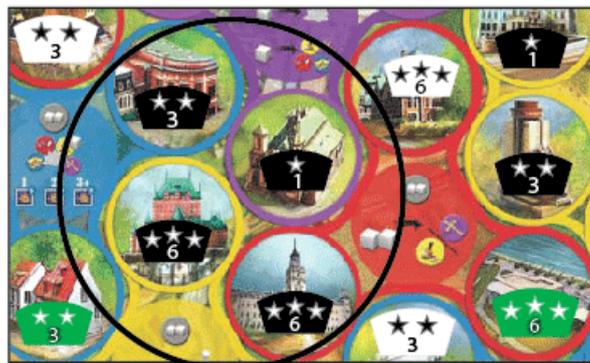
Игра завершается после четвертого столетия. В конце последнего столетия на здания с архитекторами не помещаются жетоны со звездами. Эти здания вместе с работниками остаются в игре как есть. Сначала закончите раунд в соответствии с обычными правилами, включая завершение здания с нейтральным архитектором, (исключая шаги от г) до ж), где происходит подготовка к следующему столетию). Затем перейдите к финальному подсчету очков. Каждый игрок получает ПО за следующие пункты:

- а) 1 ПО за каждого работника в незавершенном здании.
- б) 1 ПО за каждого двух работников на жетоне "руки" (активных работников).
- в) **Семейные правила:** каждое из построенных зданий игрока приносит ПО в зависимости от числа звезд на нем. Здание с 1-й звездой приносит 1 ПО, здание с 2-я звездами 3 ПО и здание с 3-я звездами -6 ПО.
- в) **Полные правила:** При игре по полным правилам здания приносят различное количество ПО, зависящее от их принадлежности к главной группе. Сначала

каждый игрок должен определить свою главную группу зданий. Главная группа игрока - это группа стоящих по соседству зданий, которые приносят наибольшее количество ПО. Для определения стоимости главной группы считайте что: Здание с 1 звездой приносит 1 ПО, здание с 2 звездами 3 ПО и здание с 3-я звездами 6 ПО.

Каждое не входящее в главную группу здание приносит 1 ПО за 1-ую звезду.

Черный определил свою главную группу зданий (обведена черным кругом). Эти 4 здания приносят соответственно 1, 3, 6 и 6 очков, что в итоге дает 16 ПО. Его остальные здания (2) приносят в сумме 3 очка, по количеству звезд на них. Даже не смотря на то, что эти здания тоже составляют группу, они не входят в главную группу и не приносят дополнительных очков.



г) Если еще не было подсчета очков события 1608, проведите его.

Конец игры

Игрок, набравший в конце наибольшее количество очков, объявляется Великим Архитектором Квебека! При ничьей между несколькими игроками они все считаются победителями.

Дополнительные действия

Следующие действия выполняются в различных районах (закрашенные круглые области на игровом поле). Игрок, сделавший взнос на постройку здания другого игрока (в здании находится архитектор этого игрока), может выполнить соответствующее этому району дополнительное действие. Описание действий и соответствующих им значков приведены на странице 17.

Важно! Большинство дополнительных действий требуют от игрока взять работников из резерва. Если в вашем резерве недостаточно работников, вы можете взять их со своего жетона "руки". Вы не обязаны выполнять дополнительное действие. В некоторых случаях также можно лишь частично выполнять дополнительное действие (например, добавить 1-го работника в область сферы власти, когда действие позволяет добавлять 2-х работников).

Дополнительные действия - религия (фиолетовый)

-  **Митрополия:** Выполните любое религиозное дополнительное действие по вашему выбору.
-  **Ирландский район:** Получите 1ПО; активируйте 1-го работника; поместите одного свободного работника в область сферы власти по вашему выбору.
-  **Протестантский район:** Поместите 1-го свободного работника в цитадель. Поместите 1-го свободного работника в любую другую область сферы власти.
-  **Еврейский район:** Поместите 1-го свободного работника в область сферы власти по вашему выбору и переместите 1 или 2 ваших работников из одной области сферы власти в другую.

Дополнительные действия - политика (красный)

-  **Правительственная палата:** Выполните любое политическое дополнительное действие по вашему выбору.
-  **Муниципальная администрация:** Поместите 2-х свободных работников в область одной из сфер власти: религию или экономику.
-  **Национальная администрация:** Поместите 2-х свободных работников в область одной из сфер власти: политику или культуру.
-  **Военная администрация:** Поместите 2-х свободных работников в цитадель.

Дополнительные действия - экономика (желтый)

-  **Общественный рынок:** Выполните любое экономическое дополнительное действие по вашему выбору.
-  **Зажиточный район:** Вы можете выполнить действие "Начать строительство нового здания".
Заметка: ваш архитектор не обязательно должен находиться в игре, он может лежать перед вами (в начале игры). Вы также можете использовать нейтрального архитектора, которого дает экономический лидер. Двигая своего или нейтрального архитектора, вы, как всегда, активируете 3-х работников.
-  **Деловой район:** Сделайте взнос на постройку здания. Выберите любое здание с архитектором (кроме того, которое позволило вам выполнить это дополнительное действие) и возьмите необходимое для взноса количество свободных работников (от 1 до 3, в зависимости от здания). Разместите работников в здании. *Если у вас недостаточно работников для взноса на постройку здания, вы их не размещаете!* Используя действие делового района для взноса в другое здание, вы не можете выполнять действие, которое дает второе здание.



Портовый район: Активируйте 3-х работников.

Дополнительные действия - культура (синий)



Социальный клуб: Выполните любое культурное дополнительное действие по вашему выбору.



Район развлечений: Получите ПО за ваших активных работников (оставшихся на руке после выполнения взноса на постройку). 1 работник = 1 ПО; 2 работника = 3 ПО; 3 и более работников = 4 ПО.



Академический район: Получите ПО за сферы власти, в которых у вас есть работники. 1 сфера = 1 ПО; 2 сферы = 3 ПО; 3 и более сфер = 4 ПО.



Район искусств: Замените один из ваших жетонов с 1 звездой на жетон с 2-я звездами или жетон с 2-я звездами на жетон с 3-я звездами.

Лидеры

Лидеры используются только при игре по полным правилам. Получая лидера, вы также активируете количество работников, равное числу лидеров находящихся на данный момент под контролем других игроков.



Религиозный лидер: Позволяет вам выполнять дополнительное действие, когда вы делаете взнос на постройку здания, начатого вашим же архитектором.



Политический лидер: Как только здание завершено, вы можете отправить всех ваших работников из этого здания в одну любую область сферы власти по вашему выбору, кроме цитадели.



Экономический лидер: вы получаете второго архитектора. Возьмите нейтрального архитектора и поместите его на карту экономического лидера. Он действует так же как обычный архитектор: начиная строить новое здание, вы можете активировать 3-х работников; при завершении здания вы помещаете жетоны со звездами и т.д. Однако, вы не получаете дополнительных действий здания; в конце столетия, начатое нейтральным архитектором здание, автоматически завершается, даже в конце игры.

Культурный лидер: Получайте призовые очки каждый раз, когда вы выкладываете жетон со звездами.



4-5 игроков: жетон с 1 звездой = 2 ПО; 2 звезды = 3 ПО; 3 звезды = 4 ПО.

2-3 игрока: жетон с 1 звездой = 1 ПО; 2 звезды = 2 ПО; 3 звезды = 3 ПО.

Убедитесь, что вы используете сторону карты с соответствующим количеством игроков.



Лидер цитадели: Когда вы выбираете этого лидера, сразу же поместите в цитадель 3 свободных работника (из резерва). В этом столетии данный лидер не имеет других эффектов.

События

В Квебеке реализовано 16 исторических событий. Так как в каждой отдельной игре используются только 4 события, то каждая партия будет по-своему неповторима.

Есть два типа событий: 1608-го года и произошедшие в трех остальных столетиях. События 1608 остаются в игре до ее завершения или пока за них не будут начислены очки; они добавляют новые способы получения очков, требующие долгосрочного планирования. События из трех остальных столетий более кратковременны и действуют только в своих столетиях.

I - 1608- Миссионеры и первые поселенцы

1. Первое путешествие Самуэля де Чемплана (1603): Игрок с наибольшей группой соседних зданий получает в конце игры 8 ПО. Чтобы быть частью группы, здания должны иметь жетоны со звездами.
2. Возникновение Независимого Совета - истока правительства Квебека (1663): Первые два игрока завершившие по 2 здания 3-х различных цветов (т.е. всего 6 зданий) получают дополнительные очки: 1-й игрок: 8 ПО, 2-й игрок: 4 ПО.
3. Прибытие Жана Талона - Первого Интенданта Квебека (1665): Первые два игрока завершившие по 4 здания разных цветов с 3-я звездами (т.е. по 1-у зданию каждого цвета) получают дополнительные очки: 1-й игрок: 8 ПО, 2-й игрок: 4 ПО.
4. Форт Квебек поглощен пожаром - Появление франко-канадского архитектурного стиля: Первые два игрока завершившие 3 синих здания получают дополнительные очки: 1-й игрок: 8 ПО, 2-й игрок: 4 ПО.

II - 1708 - Между двумя империями

1. Битва на равнинах Абрахама (1759): В раунде подсчета очков, после подсчета в цитадели, каждый игрок перемещает половину своих работников из цитадели в область политики (максимум 5).
2. Семилетняя война (1756-1763): Игроки, получающие лидера, не активируют работников.
3. Королевская декларация и отставка французской правящей элиты (1763): В этом столетии не используются лидеры; игрокам нельзя брать лидеров.
4. Фортификация Квебека, защита от Американского вторжения (1775): В этом столетии завершённые здания с менее чем 2-я взносами не получают жетонов звезд. Другими словами, если завершённое здание имело только один взнос, оно не получает жетона со звездой. Жетоны с 2-я и 3-я звездами размещаются как обычно.

III - 1808- Урбанизация столицы

1. Массовая британская иммиграция (1800-1830): При перемещении архитектора игроки активируют по 4 работника (вместо 3-х).
2. Война с Соединенными Штатами (1812): При перемещении архитектора игроки активируют по 2 работника (вместо 3-х).
3. Квебек становится столицей провинции (1867): Каждый игрок немедленно активирует количество работников, равное его позиции на шкале подсчета очков. Первый игрок активирует 1-го работника, второй 2-х работников и т.д.
4. Строительство водных каналов - Порт Квебека приходит в упадок (1817): После подсчета очков в конце столетия каждый игрок может оставить максимум до 3-х работников. Если у игрока более 3-х работников, то лишние возвращаются в резерв.

IV - 1908 - Объект Всемирного Наследия

1. Недобор призывников на армейскую службу (1917): Перед подсчетом очков в конце столетия, игроки должны убрать своих работников из каждой сферы власти, где у них менее 2-х работников.
2. Первый официальный Зимний фестиваль в Квебеке (1955): Перед подсчетом очков в конце столетия, каждый игрок имеющий работников во всех 5-и сферах власти получает 5 ПО.
3. Съезд американцев и протест против глобализации (2001): При подсчете очков в конце раунда игрок может перемещать своих работников из сферы, где он в большинстве, только в сферы власти, где у него уже есть минимум один работник.

4. 400-я годовщина Квебека: В начале раунда подсчёта очков, игроки, у которых отсутствуют работники хотя бы в одной из 4-х сфер власти по углам поля, не могут при преимуществе в других областях перемещать своих работников между сферами власти.

Важно: Если при подсчете очков в сфере власти, игрок, имеющий большинство, не может перемещать своих работников по причине события, то никому другому тоже нельзя выполнять это действие.



Уточнения

Вы можете двигать архитектора в любой момент независимо от количества взносов на постройку занимаемого им здания. Если вы покидаете здание, на котором нет работников, переверните его, но не помещайте жетон со звездами. Игроки более не могут помещать сюда своих архитекторов.

Когда вы начинаете новое здание при помощи нейтрального архитектора (полученного при помощи карты экономического лидера), вы активируете 3-х работников, как и в случае вашего архитектора. А когда вы *завершаете* столетие перемещением нейтрального архитектора, то строительство нового здания не выполняется. Ход заканчивается подсчетом очков.

Возможность использовать дополнительное действие зажиточного района (Начать новое здание) доступна, даже если архитектор все еще лежит перед вами. В начале игры это очень интересный ход.

При завершении последнего столетия (и всей игры) действием "Начать новое здание" игрок не активирует работников.

Стратегические советы

Квебек является игрой, где вещи постоянно находятся в движении. По причине случайной начальной расстановки, ритм и течение партий будет сильно отличаться от игры к игре, так как группы зданий могут размещаться более или менее компактно в зависимости от расстановки. Всегда следите за тем, какие дополнительные действия доступны.

Взаимодействие также является одной из основ игры: ваши действия влияют на других игроков и наоборот. Уделяйте внимание тому, что делают другие игроки, какие здания они пытаются достроить, сколько у них активных работников и т.д. Это особенно важно при возведении нового здания; попытайтесь предложить оппонентам такое дополнительное действие, от которого они не смогут отказаться.

Как только здание получает третий и последний взнос, находящиеся в нем работники размещаются в областях сфер власти не сразу. А только когда архитектор перемещается своим владельцем на постройку нового здания. Расчетливые игроки убедятся в том, что их доминированию ничего не угрожает, оставив своих архитекторов стоять на одном месте как можно дольше.

Внимательно управляйте своими работниками; не желательно слишком рано покидать здание. С другой стороны, не стоит пытаться каждый раз получать 3-х звездные здания. Попробуйте определить какие из доступных зданий позволят вам

объединиться с уже построенными зданиями. При удачном стечении обстоятельств ваша основная группа зданий принесет еще больше очков.

Игра вдвоем

Для игры вдвоем необходимо внести некоторые изменения. Несмотря на похожие правила, игра вдвоем отличается от игры большим количеством участников. Вы можете играть как по семейным, так и полным правилам. Мы рекомендуем вам сыграть пару первых ознакомительных игр составом в 3-5 участников.

Подготовка к игре

При подготовке к игре выполните следующие дополнительные шаги:

- ~ 5. Игроки помещают всех своих работников в персональные резервы. Первый игрок получает как обычно 3 работника. Однако второй игрок получает уже 4-х активных работников.
- ~ 6а. Используются все лидеры, кроме религиозного. Удостоверьтесь в том, что для политического, экономического и культурного лидеров вы используете сторону, обозначенную 2-я фишками. Для культурного лидера используются те же правила что и при игре втроем. Версии политического и экономического лидеров для 2-х игроков описаны далее.
- ~ Поместите нейтрального архитектора рядом с игровым полем. Он понадобится далее в процессе игры.

Игровой процесс

Игрок, начинающий строительство нового здания первым, также начинает строительство с помощью нейтрального архитектора. При игре вдвоем перемещение нейтрального архитектора не позволяет игрокам активировать работников. Нейтральный архитектор является общим и не привязан к карте лидера.

Как работает нейтральный архитектор?

Когда игрок делает взнос на постройку здания с нейтральным архитектором, он выполняет дополнительное действие в соответствии с обычными правилами. При игре вдвоем игроки **обязаны** размещать своих работников в зданиях в **порядке против часовой стрелки**.

Начиная новое здание, игрок должен следовать следующим инструкциям:

1. Заберите вашего архитектора с занимаемого им жетона здания.
2. Если здание с нейтральным архитектором получило хотя бы один взнос, то также уберите нейтрального архитектора из соответствующего здания. Оставьте его на месте, если в здании нет работников.
3. Переместите всех работников из этого здания/этих зданий в соответствующие сферы власти.
4. Переверните и положите обратно на свои места жетон/жетоны зданий.
5. Положите жетон со звездами вашего цвета на ваше здание в соответствии с количеством полученных им взносов.
6. Игрок, последним сделавший взнос на постройку здания нейтрального архитектора (т.е. тот игрок, чьи работники размещены в нем правее), помещает на здание жетон со звездами своего цвета в соответствии с обычными правилами.
7. Поместите своего архитектора в новое доступное здание. Уберите с него синий диск, положив его к остальным. Если это необходимо, также переместите нейтрального архитектора в новое здание.
8. Активируйте 3-х работников.

Пример: Играют красный и синий. Синий делает первые два взноса в здание нейтрального архитектора (левая и средняя области) а красный делает последний взнос (правый). После передвижения нейтрального архитектора, красный сможет положить на это здание жетон с тремя звездами.

Исключение

Если игрок использует действие зажиточного района (начать постройку нового здания), он не перемещает нейтрального архитектора после перемещения своего архитектора, даже если в здании нейтрального архитектора находятся работники.

Альтернативные лидеры при игре вдвоем

Действие трех лидеров при игре вдвоем отличаются. Культурный лидер действует также как и при игре втроем, в то время как политический (красный) и экономический (желтый) лидеры имеют другие функции:



Политический лидер: Немедленно добавьте 2-х свободных работников в 2-е противоположные сферы: религиозную и экономическую ИЛИ политическую и культурную. Больше у этого лидера нет эффектов в текущем столетии.



Экономический лидер: Используя свободных работников, сразу же сделайте взнос на постройку здания нейтрального архитектора. Это не дает вам дополнительного действия. Больше у этого лидера нет эффектов в текущем столетии.

Уточнения

Так же как и при помощи архитекторов игроков, вы можете завершить раунд, когда для нейтрального архитектора больше не осталось зданий, которые можно возвести.

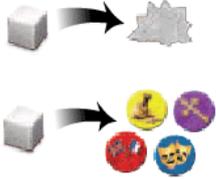
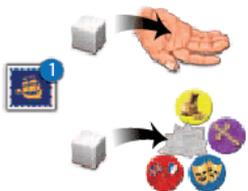
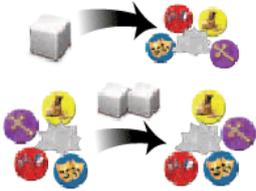
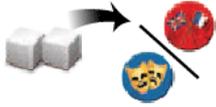
Если столетие завершает нейтральный архитектор, то активный игрок вынужден будет поместить нейтрального архитектора в начале следующего столетия.

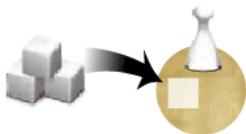
История Квебека

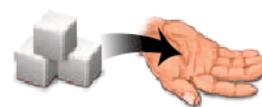
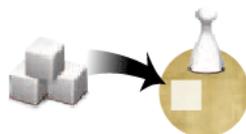
Если вы хотите больше узнать о Квебеке и его истории, посетите сайт www.scorpionmasque.com. Историк и соавтор Pierre Poissant-Marquis написал множество статей, которые помогут ответить на ваши вопросы касательно исторических аспектов игры.

Если у вас есть вопросы по зданиям, персонажам или событиям, вы найдете ответы на вопросы на сайте: www.scorpionmasque.com

Сводная информация

<p>Действия</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Начать новое здание 2. Сделать взнос на постройку здания 3. Отправить работника в область сферы власти 4. Взять карту лидера 	 <p>Выполнить дополнительное действие по вашему выбору того же цвета, вокруг знака «?».</p>		
<p>Религия</p>			
<p>Протестантский район</p>	<p>Ирландский район</p>	<p>Еврейский район</p>	
 <p>Поместите 1-го свободного работника в цитадель и 1-го свободного работника в любую другую область сферы власти по вашему выбору.</p>	 <p>Получите 1 ПО И активируйте 1-го работника ; поместите одного свободного работника в область сферы власти по вашему выбору.</p>	 <p>Поместите 1-го свободного работника в область сферы власти по вашему выбору и переместите 1 или 2 ваших работников из одной области сферы власти в другую.</p>	
<p>Политика</p>			
<p>Муниципальная администрация</p>	<p>Национальная администрация</p>	<p>Военная администрация</p>	
 <p>Поместите 2-х свободных работников в область одной из сфер: религию ИЛИ экономию.</p>	 <p>Поместите 2-х свободных работников в область одной из сфер: политику ИЛИ культуру.</p>	 <p>Поместите 2-х свободных работников в цитадель.</p>	

Экономика		
Зажиточный район	Деловой район	Портовый район
		
Вы можете выполнить действие "Начать строительство нового здания".	Сделайте взнос на постройку здания, используя свободных работников.	Активируйте 3-х работников.



Культура		
Район развлечений	Академический район	Район искусств
		
Получите ПО за ваших активных работников (после выполнения взноса в здание) 1 работник = 1 ПО; 2 работника = 3 ПО; 3 и более работников = 4 ПО.	Получите ПО за сферы власти, в которых у вас есть работники. 1 сфера = 1 ПО; 2 сферы = 3 ПО; 3 и более сфер = 4 ПО.	Замените один из ваших жетонов с 1-й звездой на жетон с 2-я звездами или жетон с 2-я звездами на жетон с 3-я звездами.

